

BAB III

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

III.1. Pengumpulan Data

Pada proses perancangan animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan menggunakan beberapa metode penelitian yang terbagi dalam pengumpulan data beserta metode analisa data. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah pengumpulan data sekunder dan primer.

III.1.1. Data Primer

Data primer adalah sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya yang berupa wawancara dari hasil pengamatan kepada narasumber. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang mempunyai tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan berdialog secara langsung maupun tidak langsung. Pada penelitian ini penulis sudah melakukan wawancara kepada Relawan Guru Patimpus Pelawi For Medan di Jl. Bunga Ncole II Ujung No. 25 Simpang Pencawan Kecamatan Tuntungan. Penulis mengajukan 5 pertanyaan adalah :

1. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana gambaran dari sosok Guru Patimpus Sembiring Pelawi ?
2. Menurut Bapak ibu, Bagaimana cerita singkat mengenai sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi mendirikan kota Medan :

3. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana gambaran masyarakat di jaman dulu pada masa guru Patimpus.
4. Apakah ada buku atau catatan sejarah yang mencatat sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi ?
5. Menurut Bapak/Ibu, bagaimana agar masyarakat kota Medan mengetahui Sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi ?

III.1.2. Data Skunder

Data Skunder merupakan data tambahan yang di angkat Buku Robert Perangin-angin, M.Si yang berjudul “Guru Patimpus Sembiring Pelawi Pendiri Kota Medan”. ru Patimpus diantaranya kisah guru patimpus melakukan perjalanan ke kota Bangun untuk berguru dengan datuk kota Bangun dan membuka kota.

III.2 Analisis Data

Adapun penulis menganalisa data dengan menggunakan 5W + 1H.

Tabel III.1. 5W + 1 H Animasi 2D Reinterpretasi Guru Patimpus Pendiri Kota Medan

5W + 1 H	Pertanyaan	Jawaban
What	Apa masalah yang terjadi sehingga dijadikan rujukan untuk membuat sebuah media informasi?	Banyak masyarakat kota Medan yang tidak mengetahui tentang sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan.
Who	Siapa target yang dituju	Target utama yang dituju untuk semua

	dalam menginformasikan mengenai sejarah Pendiri Kota Medan?	kalangan masyarakat untuk mengetahui sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota medan.
Why	Kenapa masyarakat kota Medan tidak mengetahui sejarah Guru Patimpus dan kenapa masyarakat harus mengetahuinya?	Karena kurangnya informasi dan catatan sejarah Guru Patimpus sehingga masyarakat kota Medan tidak mengetahui sejarah Guru Patimpus dan hanya mengetahui sebuah monumennya. Sudah sewajarnya masyarakat kota Medan mengetahui Sejarah pendiri kota Medan agar harapannya dapat lebih menjaga kota Medan termasuk catatan sejarah.
When	Kapan permasalahan tersebut terjadi?	Ketika Kurangnya buku atau media informasi sejarah yang dapat di akses masyarakat tentang sejarah kota Medan
Where	Dimanakah permasalahan itu terjadi?	Di Kota Medan terutama di kalangan masyarakat.

<p><i>How</i></p>	<p>Bagaimana solusi untuk mengatasi masalah tersebut, ketika masyarakat kurang mengetahui Sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan ?</p>	<p>Dengan menginterpretasikan sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan kedalam Animasi 2D dengan penyajian yang menarik dan mudah di mengerti . selanjutnya diupload di sosial media agar masyarakat mudah mengaksesnya sehingga masyarakat mengetahui dan belajar mengenai sejarah Guru .Patimpus.</p>
-------------------	--	---

III.3. Ide Kreatif

Ide kreatif berisi metode berfikir, tema, target pengguna, dan strategi kreatif.

III.3.1. Metode Berfikir

Dalam metode berfikir penulis menggunakan metode *brainstorming* Dalam pembuatan animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan, di *brainstorming* ini penulis memetakan proses dan apa-saja yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi, berikut *brainstorming* yang telah di buat penulis.



Gambar III.1. *Brainstorming* Animasi 2D Guru Patimpus Pendiri Kota Medan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi, 2019)

Adapun penjelasan *brainstroming* diatas :

1. Karakter Guru Patimpus, ini dijelaskan Guru Patimpus Orang Sakti berbadan tegap dan memiliki janggut. Dengan ciri khas memakai baju terusan, sorban dan selempangan perbekalan digunakan sebagai tas lalu memegang tongkat terbuat dari kayu yang memiliki ukiran lambang cicak dan di atasnya terdapat bulu. Pada animasi ini karakter guru patimpus digambarkan semi realis dengan 2D seperti kartun.
2. Warna yang digunakan menggunakan warna merah, hitam, dan coklat menggambarkan ciri khas suku karo.

3. Background yang terdapat di animasi tersebut menggunakan suasana alam dan pedesaan agar lebih mendukung suasana tempo dulu atau jaman dulu untuk animasi Guru patimpus.
4. Suara pada animasi ini menggunakan narasi dan instrumen musik alam dan karo.
5. Karakter Pendukung pada animasi ini adalah Datuk kota Bangun, Pengawal Guru Patimpus, Raja Pulo Brayan dan anak Raja pulo Brayan istri dari Guru Patimpus.

III.3.2. Tema

Penulis mengambil tema “Keberagaman” dalam konsep animasi Guru Patimpus. Tema ini cocok dengan cerita pada animasi, karena pemilihan warna ciri khas karo, pengamabaran karakter Guru Patimpus dengan pengawal sesuai dengan masyarakat karo zaman dulu, dan *instrument* musik menggunakan ciri khas karo lalu menambahkan *font italic* untuk menambah estetika pada penerapan ke karakter Guru Patimpus lalu di tambah dengan *background* pedesaan, alam yang dapat menggambarkan suasana tempo dulu. Dan penggambaraan dari karakter pendukung pada animasi seperti raja pulo brayan dan putrinya dengan ciri khas pakaian melayu. Dan juga Datuk kota Bangun dengan ciri khas baju Jawa. Dari beberapa aspek tersebut sangat menggambarkan banyak keberagaman yang terdapat pada animasi Guru Patimpus.

III.3.3. Target Pengguna

Adapun target pengguna terdiri dari demografis, psikografis, geografis sebagai berikut.

A. Demografis

Adapun ruang lingkup masyarakat yang di targetkan adalah para generasi muda. Adapun jenis kelamin untuk ruang lingkup masyarakat adalah semua jenis kelamin dari pria dan wanita. Adapun kelas sosial untuk ruang lingkup masyarakat adalah semua kalangan sosial baik dari kalangan atas maupun kalangan bawah

B. Psikografis

1. Suka mencari informasi dari buku, majalah, internet, maupun televisi yang berhubungan sejarah.
2. Mempunyai rasa ingin tahu yang lebih terhadap hal-hal baru dan menyukai cerita/kisah sejarah.

C. Geografis

Adapun Sasaran Animasi 2D reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus pendri Kota Medan adalah wilayah kota Medan.

III.3.4. Strategi Kreatif

Adapun strategi kreatif, penulis memberikan pembagian sebagai berikut.

A. What to say

1. Melestarikan sejarah pendiri Kota Medan yang telah lama pudar kepada masyarakat kota Medan terutama generasi muda.
2. Menarik kembali masyarakat kota Medan untuk lebih mencintai dan menjaga catatan sejarah pendiri Kota Medan.

B. How To Say

1. Menjadikan media pembelajaran yang dapat mudah di akses masyarakat kota Medan dan diminati generasi muda.
2. Dengan menjadikan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan

III.4. Konsep Media

III.4.1. Media Utama

Penulis menggunakan media utama berbentuk animasi 2D untuk menceritakan sejarah Guru Patimpus Pendiri kota Medan. Dalam animasi ini terdapat 21 *scene* dengan durasi kurang dari 5 menit menggunakan teknik medium shot, medium close up, dan two shot pada pengambilan setiap *scene* nya. Dan untuk lebih menarik penulis menambahkan instrumen musik karo dan alam beserta background alam, pedesaan dan tradisional. agar memperkuat suasana jaman dulu dan unsur kebudayaan pada media utama.

III.4.2. Media Pendukung

Adapun media pendukung untuk membantu mempromosikan media utama antara lain seperti :

1. Sablon baju

Sablon baju digunakan untuk menyampaikan informasi ketika seseorang memakai baju desain karakter Guru Patimpus dan memberikan link video animasi Guru Patimpus pada sablon baju tersebut.

2. Sablon *tottebag*

Tottebag digunakan untuk penyimpanan barang bawaan seperti buku, ATK, dompet, *merchandise*, dan barang yang mudah dibawa dan cocok dibawa bepergian kemana pun . di *tottebag* tersebut terdapat desain karakter Guru Patimpus beserta link video Animasi Guru Patimpus.

3. Pin & Gantungan Kunci

Pin & Gantungan digunakan sebagai *merchandise* menarik yang bisa di letakan di tas yang dapat menarik perhatian orang untuk melihat. Di *merchandise* tersebut diletakan link video animasi Guru Patimpus.

4. Mug Gelas

Mug gelas termasuk *merchandise* dalam media pendukung yang tujuannya menarik perhatian ketika dipajang.

5. Buku *notes*

Buku *notes* pada umumnya digunakan untuk mencatat catatan kecil dan mudah di bawa kemana saja dan menarik. Pada desain buku *notes* akan disertakan link animasi Guru Patimpus.

6. Transportasi Umum

Transportasi Umum yang digunakan berupa miniatur bus yang dibranding dengan desain karakter Guru Patimpus dan link animasi Guru Patimpus. agar informasi tersebut dapat tersampaikan karena bus adalah transportasi yang sering digunakan masyarakat terutama di kota Medan.

III.5. Visualisasi

III.5.1. Pengembangan Elemen Visual

Adapun penulis melampirkan proses dalam pembuatan cerita dan karakter Guru Patimpus sebagai berikut :

1. Naskah Animasi

Berikut dibawah ini naskah yang kan dijadikan kedalam bentuk animasi:

PROLOG

Pada masa *interegnum* (peralihan) inilah, ketika Guru Patimpus beserta pengiringnya berada di kampung Aji Jahe, mendengar berita tentang kesaktian seseorang dari negeri jawa berdiam diri di kuta Bangun. Kuta Bangun merupakan daerah berkeramat besar dan misterius, sehingga yang berkuasa di kuta Bangun bukanlah sembarangan orang. Orang tersebut menamakan dirinya Datuk Kuta Bangun.

KESAKTIAN GURU PATIMPUS

Merasa penasaran Guru Patimpus merasa tertantang menguji kesaktiannya. Mengingat pada tradisi Karo-Melayu masa itu, dikatakan bahwa ilmu guru

patimpus sangat sakti dan tidak tertandingin di kampungnya.

BERANGKAT MENUJU KUTA BANGUN

Setelah berunding dengan pengiringnya Guru Patimpus memutuskan untuk pergi menemui Datuk Kuta bangun untuk menguji kesaktiannya. Mereka melakukan perjalanan melawati lembah –lembah semak belukar dan melewati aliran sungai yang deras. Setelah beberapa hari kemudian sampailah Guru Patimpus beserta pengiringnya di Kuta Bangun.

MEMBANGUN DAERAH

Namun, Guru Patimpus menahan diri untuk langsung berjumpa dengan orang sakti tersebut. Ia membangun sebuah daerah di luar Kuta Bangun dan berkembang menjadi Kuala Sei Kambing, dan didaerah sinilah ia mempersiapkan diri sebaik mungkin .

BERTEMU DATUK KOTA BANGUN DAN MENGADU ILMU

Setelah merasa ilmunya cukup iya datang dengan pengawalnya yang sakti untuk menemui sang datuk. Setelah berbasa basi sejenak, Guru Patimpus pun mengutarakan maksud kunjungannya beserta pengikutnya . maka Datuk Kuta Bangun mempersilahkan mereka masuk dan mnyuguhi sang tamu dengan tujuh tandan buah kelapa muda yang anehnya tidak mampu dihabiskan oleh Guru Patimpus dan ketujuh pengawalnya setiap diminum air tersebut tidak berkurang. dan Guru Patimpus pun mengaku kalah.

GURU PATIMPUS MASUK ISLAM

Setelah mengakui kekalahannya Guru Patimpus bersedia masuk islam dan berguru dengan Datuk Kuta Bangun. Dan Guru Patimpus Pun meminta waktu selama tiga bulan untuk mengadakan musyawarah dengan warga dan sanak saudara di tempat ia tinggal selama tiga bulan. Waktu tiga bulan tidak disanggupi sang Datuk beliau hanya memberi tenggang waktu lima belas hari.

GURU PATIMPUS BERPAMITAN DENGAN MASYARAKAT DI KAMPUNGNYA

Beliau membantu kepulangan Guru Patimpus beserta tujuh pengikutnya yang dalam sekejap mampus sampai ke Aji jahe dengan bermodalkan sepelepah daun Gelambir. setelah sampai disana Guru Patimpus berpamitan kepada masyarakat untuk kembali ke Kuta Bangun.

GURU PATIMPUS BERGURU DI KUTA BANGUN

Setelah kembali ke Kuta Bangu Guru Patimpus mengabdikan selama tiga tahun kepada Datuk Kota Bangun. Dan selama itu pula lah beliau berguru dan mendapatkan ilmu. Tak ketinggalan beliau juga mengembangkan daerah di Kuala Sei Kambing Menjadi Daerah yang ramai.

GURU PATIMPUS BERTEMU DENGAN PUTRI DATUK PULO BRAYAN

Setelah dirasa cukup Datuk Kota Bangun Mempersilahkan Guru Patimpus untuk

mengembara kembali. Dalam perkelananaannya Guru Patimpus sampai ke Pulo Brayan dan bertemy dengan Raja Pulo Brayan. Raja Pulo Brayan memiliki putri yang cantik dan Guru Patimpus dinikahkanlah dengan anak Raja Pulo Brayan.

GURU PATIMPUS MENDIRIKAN KAMPUNG MEDAN

Setelah menikah dengan anak raja Pulo Brayan Guru Patimpus bersama sang istri membuka kawasan hutan antara sungai deli dan sungai babura dan mendirikan perkampungan yang dinamakan Kampung Medan yang sebagai cikal bakal kota Medan Sekarang ini.

2. *Scenario / Script* dan Narasi

Berikut dibawah ini *Scenario / script* dan narasi yang kan dijadikan kedalam bentuk animasi :

1 . Opening

Judul “ Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi” dan Karakter Guru Patimpus muncul

Narator :

Reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi

2. EKT. DESA AJI JAHE – PAGI HARI

“Pemandangan Desa Aji Jahe dari kejahuan dan tampak cahaya matahari cerah dari atas gunung.

Narator :

Kampung Aji Jahe adalah kampung asalan Guru Patimpus

3. EKT. DI DESA DIANTARA RUMAH DAN POHON – PAGI HARI

Guru patimpus memegang tongkatnya dan berjalan dengan dua orang pengiringnya menuju ke desa terdapat satu rumah sebelah kanan dan sebuah pohon disebelah kiri

Narator :

Pada suatu hari ketika mereka berjalan didesa mereka mendengar kabar bahwasanya ada orang sakti bangsa said yang berdiam diri diKuta Bangun (Pagi Hari)”

4. EKT. DI DEPAN RUMAH – PAGI HARI

Di depan sebuah rumah, Guru Patimpus dengan memegang tongkat sedang berbicara berhadap- hadapan dengan pengiringnya di desa

Narator :

Guru Patimpus pun menyuruh pengiringnya untuk mencari informasi Mengenai orang sakti tersebut

5. EKT. DI ANTARA KEDUA RUMAH – PAGI HARI

Pengiring Guru Patimpus sedang berbicara berhadap-hadapan dengan warga di desa Aji Jahe.

Narator :

Lalu Pengiringnya menanyakan kabar orang sakti tersebut

Kepada masyarakat sekitar

6. EKT. DUDUK DI SEBATANG KAYU DIPINGGIR SUNGAI – SIANG HARI

Guru Patimpus sedang beristirahat di dekat sungai, duduk di sebuah batang kayu dan menancapkan tongkatnya di sebelah.

Narator :

Sambil beristirahat di hutan, Guru Patimpus pun menunggu kabar dari pengiringnya”

7. EKT. DI SEBELAH RUMAH – MALAM HARI

Guru Patimpus dan pengirinya di sebelah sebuah rumah duduk diatas kayu dan di sedang berdiskusi merencanakan keberangkatan mereka.

Narator :

Merasa tertantang, Guru Patimpus dan pengiringnya merencanakan keberangkatan ke tempat orang sakti tersebut”

8. EKT. DI DATARAN TINGGI - PAGI HARI

Mata hari terbit di pagi hari dengan pemandangan yang indah

Narator :

Ketika Matahari terbit mereka mempersiapkan diri untuk menghadapi orang sakti di Kuta Bangun tersebut”

9. EKT. DI HUTAN – PAGI HARI

Guru Patimpus dan pengirinya berjalan bertiga di tengah hutan belantara.

Narator :

Mereka pun berjalan melewati hutan yang lebat

10. EKT. DI SUNGAI - PAGI HARI

Guru Patimpus dan pengiringnya berjalan di aliran sungai.

Narator :

Dan mereka juga melewati sungai kecil dan besar

11. EKT. DI SETAPAK JALAN – PAGI HARI

Guru patimpus Patimpus dan penggiringnya melihat menghadap desa dari kejahuan.

Narator :

Setelah sekian lama mereka melakukan perjalanan,

Akhirnya mereka tiba di tempat orang sakti tersebut tinggal.

Yang bernama Kuta Bangun

12. EKT. DI DAERAH KUALA SEI SIKAMBING – SIANG HARI

Guru Patimpus sedang membangun sebuah daerah sei sikambing dengan para pengiringnya ada yang sedang menebang pohon ada yang sedang membangun rumah

Narator :

Sebelum datang menemui orang sakti tersebut, Guru Patimpus membangun sebuah daerah di luar Kuta Bangun yang berkembang menjadi kuala Sei si Kambing

13. EKT. DI DEPAN RUMAH DATUK KUTA BANGUN – SORE HARI

Guru Patimpus sedang berdiri berhadapan dengan Datuk Kuta Bangun di depan rumah Datuk Kuta Bangun

Narator :

Merasa ilmunya sudah cukup kuat Guru Patimpus menemui orang sakti tersebut

EKT. DI DEPAN RUMAH DATUK KUTA BANGUN – SORE HARI

Datuk Kuta bangun mengulurkan tangannya memepersilahkan Masuk

Narator :

Setelah itu, Datuk Kuta Bangun mempersilahkan Guru Patimpus dengan Pengiringnya masuk kerumah Datuk Kuta Bangun.

14. INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – SORE MENJELANG MALAM

Datuk Kuta Bangun dan Guru Patimpus beserta pengiringnya duduk dan berbicara di dalam rumah datuk Kuta Bangun.

Narator :

Lalu Guru Patimpus dan tujuh pengiringnya pun menjelaskan maksud kedatangannya kepada orang sakti tersebut.

INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – MALAM HARI

Datuk Kuta Bangun dan Guru Patimpus beserta pengiringnya duduk dan sihidangkan kelapa muda.

Narator :

Dan Datuk Kuta Bangun menjamu tamunya dengan 7 tandan buah kelapa untuk Guru Patimpus dan tujuh orang pengawalnya.

INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – MALAM HARI

Datuk Kuta Bangun dan Guru Patimpus beserta pengiringnya duduk dan dibagikan buah kelapa muda di hadapan mereka.

Narator :

Kemudian buah kelapa muda tersebut di bagikan

INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – MALAM HARI

Guru Patimpus sedang minum air kelapa muda dan Datuk Kuta Bangun.

Narator :

Lalu Guru Patimpus meminum buah kelapa dan anehnya air dikelapa itu tidak habis-habis

INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – MALAM HARI

Guru Patimpus dengan raut wajah sedih memegang sebuah kelapa Muda.

Narator :

Guru Patimpus pun mengakui kekalahannya saat mengadu ilmu dan bersedia masuk islam.

INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – MALAM HARI

Guru Patimpus dan pengiringnya sedang berhadapan berbicara dengan Datuk Kota Bangun didalam rumah.

Narator :

Setelah itu Guru Patimpus meminta waktu tiga bulan untuk mengadakan musyawarah kepada orang di desa. Akan tetapi datuk kuta Bangun hanya memberi kesempatan 15 hari saja

INT. DI RUMAH DATUK KUTA BANGUN – MALAM HARI

Datuk Kuta Bangun behadapan dengan Guru Patimpus dan memberikan Guru Patimpus selemba daun kelambir.

Narator :

Ketika ia ingin pulang ke desa nya, Datuk Kuta Bangun memberikan selemba daun gelambir kepada Guru Patimpus
Agar lebih cepat sampai ke desa nya.

15. EKT. DI DESA AJI JAHE – PAGI HARI

Guru Patimpus dan Datuk Kuta Bangun bertemu dengan masyarakat Di desanya di depan rumah kuning

Narator :

Singkat cerita, Setelah Sampai Di Desanya

Guru Patimpus menemui masyarakat dan sanak saudara di desa nya.

16. EKT. DI DESA AJI JAHE – SIANG HARI

Guru Patimpus bertemu dengan masyarakat dan bersalaman di depan rumah pada

Narator :

Dan Guru Patimpus pun berpamitan kepada masyarakat untuk kembali ke kota Bangun dan berguru dengan Datuk Kota Bangun ”

17. EKT. DI HUTAN – PAGI HARI

Guru Patimpus berjalan sendirian di tengah hutan yang lebat.

Narator :

Setelah merasa cukup ilmu Guru Patimpus pun melanjutkan berkelana

18. EKT. DI SETAPAK JALAN – PAGI HARI

Guru Patimpus melihat dari jauh kampung Pulo Brayan

Narator :

Ketika sampai di daerah kampung Pulo Brayan,

Guru Patimpus pun memutuskan untuk menuju ke kampung tersebut.”

19. EKT. DI KAMPUNG PULO BRAYAN – PAGI HARI

Guru Patimpus bertemu dengan Raja Pulo Brayan dan Putrinya di Depan sebuah rumah.

Narator :

Setelah itu Guru Patimpus di sambut oleh Raja Pulo Brayan.

EKT. DI KAMPUNG PULO BRAYAN - PAGI HARI

Guru Patimpus bertemu dengan Raja Pulo Brayan dan Putrinya di Depan sebuah rumah.

Narator :

Guru Patimpus tertarik dengan putri Raja Pulo Brayan dan Raja Pulo Brayan menjodohkan Putrinya dengan Guru Patimpus.

20. EKT. DI CIKAL BALAK KAMPUNG MEDAN - PAGI HARI

Guru Patimpus bersama istrinya bersebelahan menghadap ke beberapa rumah.

Narator :

Setelah menikah, Guru Patimpus bersama istrinya membuka kawasan hutan antara sungai deli dan sungai babura lalu dikawasan baru itu kemudian mendirikan perkampungan baru yang di beri nama Kampung Medan”

21. Closing

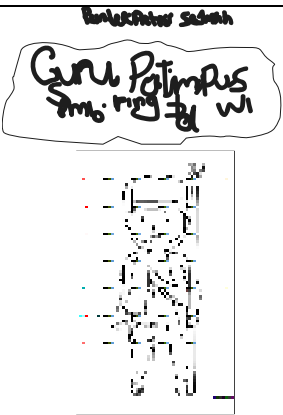

Deskripsi penutupan dari animasi dengan menampilkan sumber cerita, music dan nama pengkarya beserta pembimbing”




Narator : “ -”

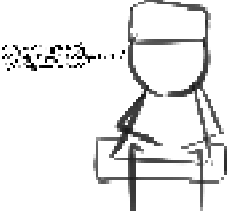

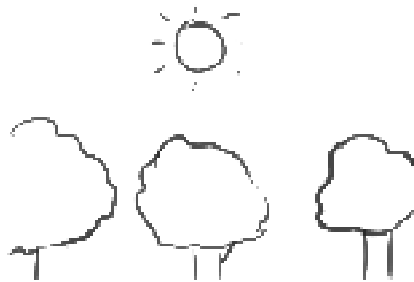
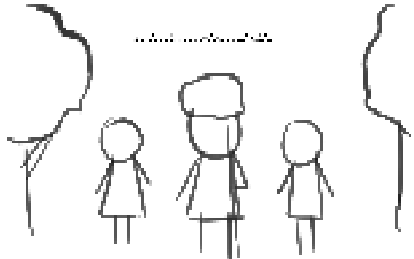
3. StoryBoard

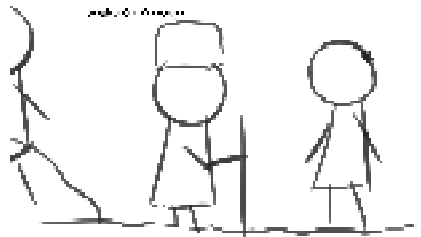
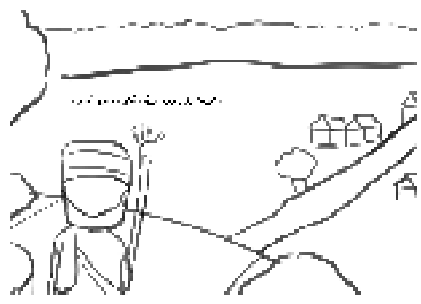

Adapun *storyboard* dari animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan yang di gambarkan total 21 *scene* dibuat menggunakan *softwere illustrator* dan ketebalan *lineart* 0.75 Pt– 1 Pt sebagai berikut.

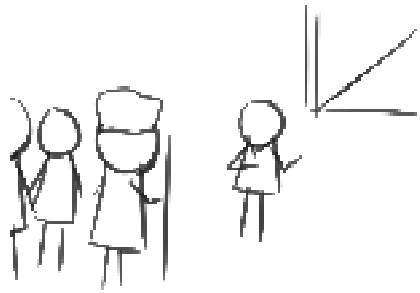
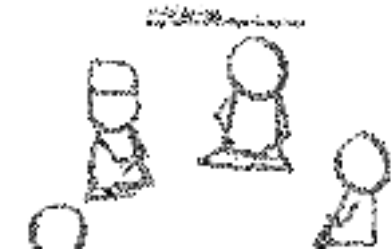
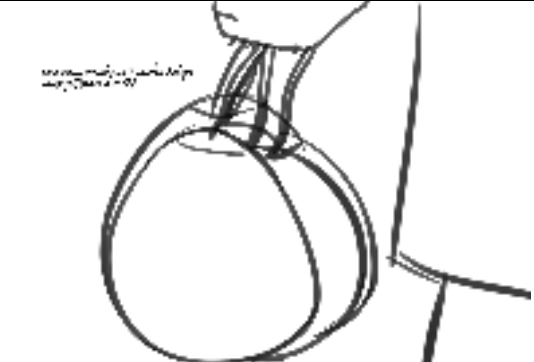
Tabel III.2 *Storyboard* Animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri kota Medan




S	C	Frame	Deskripsi
Scene 1	1		<p>Durasi: 6 detik</p> <p>Opening Animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan. Muncul secara Pop UP tulisan judul lalu karakternya dengan membesarkan dan mengecilkan scale pada objek.</p> <p>Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 2	1		<p>Durasi: 14 detik</p> <p>Background suasana pagi hari dengan pemandangan alam. Pada mata matahari diberi cahaya dari brush dan di munculkan sejara <i>opacity</i> dan <i>scale</i> supaya terlihat bersinar dan awan menggunakan <i>position</i></p> <p>Pengambilan : <i>Extreme Wide Shot</i> lalu <i>zoom in</i> mengarah ke desa Aji Jahe.</p> <p>Transisi : <i>Dip to Black</i></p>




Scene 3	1		<p>Durasi: 9 detik</p> <p>Guru Patimpus pun jalan didesanya bersama pengawalnya. menggunakan teknik <i>opacity</i> yang di besar kecilkan 1 karakter 3 <i>Object</i> dengan anatomi berbeda dan scale untuk <i>zoom out</i></p> <p>Pengambilan : <i>zoom out</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 4	1		<p>Durasi: 8 detik</p> <p>Guru Patimpus menyuru pengiringnya . pada bagian ini menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata dengan <i>object</i> terbuka , meram dan terbuka lebar lalu bagian sorban digerakan dengan rotasi agar bergerak kekanan dan kiri</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide shot.& two shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 5	1		<p>Durasi: 8 detik</p> <p>Lalu pengiringnya menanyakan perihal tentang orang sakti tersebut. Menggunakan teknit rotasi bagian legan tangan agar bergerak. Dan bagian mata menggunakan <i>opacity</i></p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide shot.& two shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>



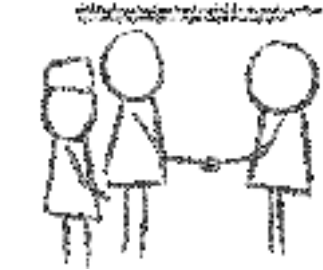
Scene 6	1		<p>Durasi: 8 detik</p> <p>Sambil beristirahat di hutan, Guru Patimpus pun menunggu kabar dari pengiringnya . menggunakan teknik rotasi untuk mengerakan kain di ujung sorban. dan <i>opacity</i> untuk mata berkedip</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide shot</i> lalu <i>zoom out full background</i>. Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 7	1		<p>Durasi: 7 detik</p> <p>Merasa tertantang Guru Patimpus pun merencanakan keberangkatan nya pada malam hari . menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagiann mata agar berkedip dan mulut seperti berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>zoom out full background</i>. Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 8	1		<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Saat matahari terbit.menggunakan teknik <i>opacity</i> pada <i>object</i> tambahan cahaya mata hari.</p> <p>Pengambilan : <i>Extreme Wide Shot</i>. Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 9	1		<p>Durasi: 6 detik</p> <p>Mereka bertiga pun melewati hutan yang lebat. menggunakan teknik <i>opacity</i> yang di besar kecilkan 1 karakter 3 <i>Object</i> dengan anatomi berbeda dan scale untuk <i>zoom out</i></p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> lalu <i>zoom out</i>. Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

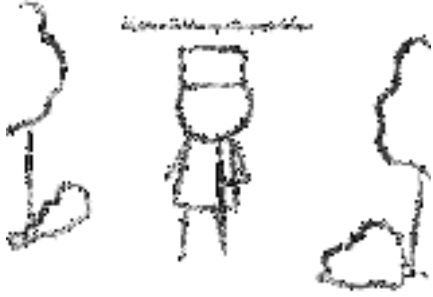
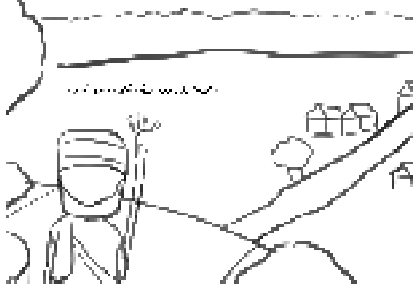

Scene 10	1		<p>Durasi: 7 detik</p> <p>Mereka bertiga pun melewati sungai yang deras. menggunakan teknik <i>opacity</i> yang di besar kecikan 1 karakter 3 <i>Object</i> dengan anatomi berbeda dan scale untuk <i>zoom out</i></p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> lalu <i>zoom out</i>. Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 11	1		<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Menglihat kearah Desa tempat orang sakti itu berada. Menggunakan teknik <i>position</i> pada bagian awan agar bergerak.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> dan <i>zoom out</i>. Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 12	1		<p>Durasi: 11 detik</p> <p>Sebelum menghampiri orang sakti tersebut Guru Patimpus mendirikan daerah di luar desa yang dinamakan sei kamibing. Menggunakan tekntik <i>position</i> pada tangan pengiringnya yang sedang mengkampak batang pohon dan pada bagian mata guru patimpus menggunakan teknik <i>opacity</i>.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

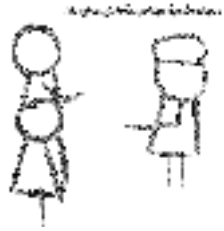

Scene 13	1		<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Lalu Guru Patimpus pun beserta pengiringnya mendatangi kediaman orang sakti tersebut.</p> <p>Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 14	1		<p>Durasi: 11 detik</p> <p>Setelah masuk Guru Patimpus dan pengiringnya dipersilahkan duduk oleh Datuk kota Bangun dan menjelaskan masuk dan tujuan mereka.</p> <p>Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 14	2		<p>Durasi: 11 detik</p> <p>Setelah itu Guru Patimpus di hidangi 7 buah tandan kelapa. Menggunakan teknik rotasi agar seperti tangan bergerak dengan memegang kelapa</p> <p>Pengambilan : <i>Extreme Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

Scene 14	3		<p>Durasi: 13 detik</p> <p>Setelah itu 7 tandan kelapa di bagikan kepada Guru Patimpus dan pengiringnya Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> dan <i>Zoom out</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 14	4		<p>Durasi: 11 detik</p> <p>Guru patimpus pun meminumnya dan Datuk Kuta bangun memperhatikannya. Menggunakan teknik rotasi untuk menggerakkan tangan untuk meminum dan mata agar berkedip dengan teknik <i>opacity</i>.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 14	5		<p>Durasi: 11 detik</p> <p>Guru Patimpus pun meminum air kelapa tersebut tapi herannya air itu tidak habis . Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip .</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

Scene 14	5		<p>Durasi: 9 detik</p> <p>Dan Guru Patimpus pun mengakui kekalahannya dan bersedia masuk islam lalu berguru dengan Datuk Kota bangun . Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i></p> <p>Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 14	6		<p>Durasi: 15 detik</p> <p>Guru Patimpus meminta waktu 3 bulan untuk melakukan musyawarah pada penduduk di desanya . Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i></p> <p>Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 14	6		<p>Durasi: 9 detik</p> <p>Namun Datuk kota Bangun hanya bisa memberi waktu 3 minggu saja.. menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i></p> <p>Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

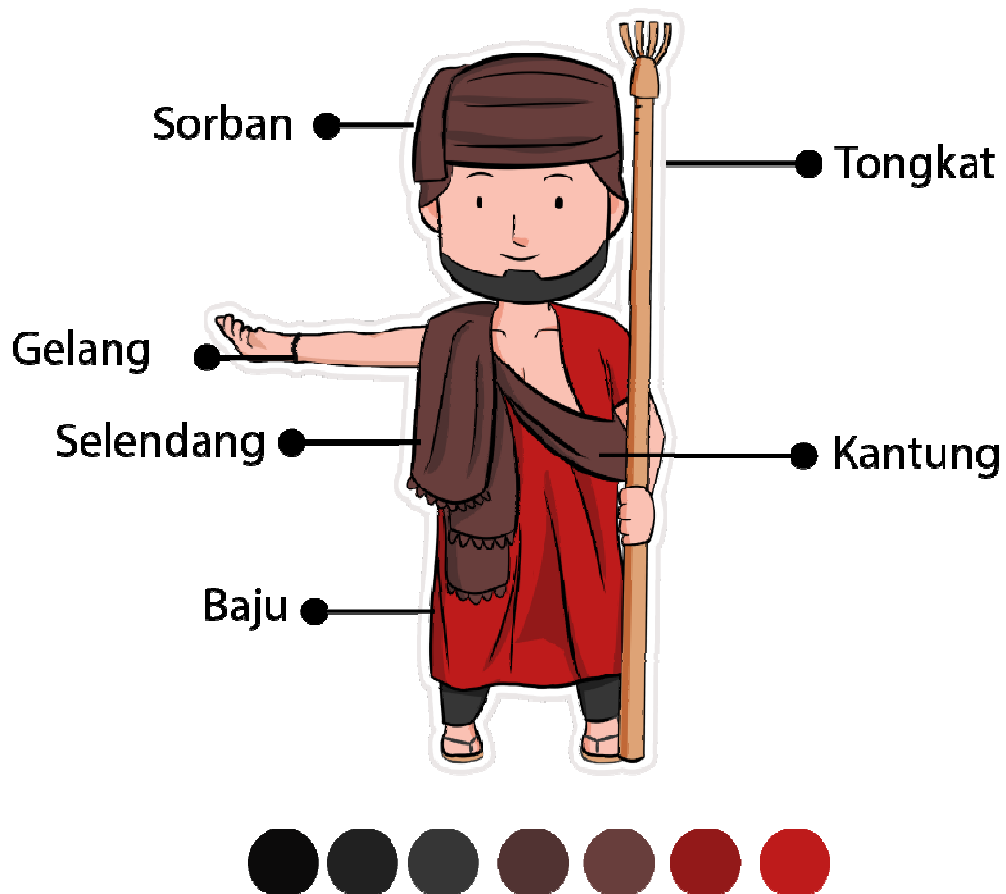
Scene 14	7		<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Sebelum pulang kedesaanya, Guru Patimpus dan pengiringnya diberi daun kelambir oleh Datuk kota Bangun agar dapat sampai lebih cepat</p> <p>Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara. Lalu tangan bergerak dengan menggunakan <i>scale</i> pada saat memberikan daun</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 15	1		<p>Durasi: 14 detik</p> <p>Setelah sampai menjelaskan maksud dan tujuannya Guru Patimpus pun pamitan kepada orang yang didesanya.</p> <p>Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 16	1		<p>Durasi: 8 detik</p> <p>Guru Patimpus dibawa Datuk kota Bangun untuk bersalam kepada penduduk. Sebelum melakukan pembelajaran dengan Datuk kota Bangun.</p> <p>Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

Scene 17	1		<p>Durasi: 7 detik</p> <p>Merasa sudah cukup ilmu guru patimpus pun berkelana menuju Pulo Berayan. Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada pergantian 3 <i>object</i> anatomi pose yang berbeda agar terlihat berjalan dan scale agar terlihat zoom out. Pada bagian tanaman bergerak menggunakan rotation</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 18	1		<p>Durasi: 8 detik</p> <p>Ahirnya setelah melakukan perjalanan panjang, Guru Patimpus sampai di kampung pulo berayan . menggunakan teknik <i>position</i> pada bagian awan agar bergerak.</p> <p>Pengambilan : <i>Extreme Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 19	1		<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Setiba Guru Patimpus sampai di desa Patimpus menjelaskan kedatangannya kepada raja dan guru patimpus pin mulai jatuh hati kepada putri sang raja. Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

Scene 19	2		<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Raja kampung pulo berayan, Guru Patimpus pun di jodokan dengan putri dari raja Pulo Brayan</p> <p>Menggunakan teknik <i>opacity</i> pada bagian mata agar berkedip dan mulu agar terlihat berbicara.</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 20	1		<p>Durasi: 15 detik</p> <p>Singkat cerita lalu mereka menikah dan mulai mendirikan kampung yang dinamakan Kampung medan.</p> <p>Menggunakan teknik <i>position</i> pada sungai agar air terlihat bergerak</p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>
Scene 21	1	Closing	<p>Durasi: 10 detik</p> <p>Closing animasi 2D sejarah Guru Patimpus Pendiri kota Medan dan penjelasan deskripsi, sumber, dan lainnya pada animasi tersebut.</p> <p>Menggunakan teknik efek <i>text pop up</i></p> <p>Pengambilan : <i>Medium Wide Shot</i> Transisi : <i>Dip to Black</i></p>

4. Ilustrasi karakter utama

Dibawah ini ilustrasi karakter Guru Patimpus yang digambarkan ulang dari hasil pengamatan monument Guru Patimpus yang terletak di kota Medan yang diresmikan tanggal 23 Maret 2005. berikut gambaran ilustrasi Karakter Guru Patimpus :



Gambar III.2. Ilustrasi Karakter Guru Patimpus
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Dalam menginterpretasi karakter Guru Patimpus, harus dianalisis Makna Denotasi, Konotasi dan Mitos sesuai item yang dipakai dan warna dengan

metode Semiotika Roland Barthes dalam Animasi Guru Patmpus sebagai berikut :

1. Tongkat

Denotasi : Tongkat pada karakter Guru Patimpus terbuat dari kayu yang bagian ujungnya terdapat seperti rambut atau bulu yang di ikat.

Konotasi : Tongkat digunakan untuk sebagai senjata pertahanan saat mengembara dan untuk berburu. Tongkat masih banyak digunakan masyarakat zaman dulu dan pada suku-suku pedalaman.

Mitos : Tongkat di percaya memiliki kemampuan mistik yang digunakan masyarakat zaman dulu untuk bertarung, bertahan dari musuh, dan mengobati orang. Tongkat disimbolkan seperti orang yang memiliki kedudukan dan kekuasaan.

2. Sorban

Denotasi : Sorban sebuah penutup kepala yang terbuat dari kain yang dililitkan dengan rapi. Digunakan untuk pelindung kepala.

Konotasi : Sorban dilambangkan sebagai ciri khas masyarakat zaman dulu yang sering digunakan oleh pengembara begitu juga gambaran masyarakat karo di zaman dulu banyak menggunakan sorban.

Mitos : Kebanyakan orang yang memakai sorban dipercaya bukan orang biasa, melainkan orang yang memiliki ilmu yang tinggi atau sakti. Seperti Tabib, atau Syekh pada zaman dulu.

3. Baju

Denotasi : Baju digunakan pada karakter guru patimpus sebagai penutup tubuh untuk menjaga suhu untuk kehangatan tubuh dan juga menutupi bagian sensitif pada tubuh.

Konotatif : Baju yang terdapat pada karakter guru patimpus menggambarkan ciri khas masyarakat zaman dulu yang menggunakan baju terusan seperti yang tidak bermotif.

Mitos : Baju terusan dipercaya banyak digunakan oleh pengembara orang sakti atau memiliki ilmu tinggi seperti syekh dan tabib.

4. Selendang Kain

Denotasi : selendang kain yang terdapat dari karakter Guru Patimpus digunakan untuk mengikat dan sebagai kantong untuk membawa perbekalan saat mengembara.

Konotasi : Selendang kain menggambarkan ciri khas masyarakat karo di zaman dulu. Karena banyak masyarakat di zaman dulu selalu membawa kain yang di selempangkan dibahu dan dipakai sehari-hari.

Mitos : kain selempangan dipercaya digunakan pengembara sebagai alat untuk menyerang yang memiliki kemampuan mistik yang sering kita lihat seperti di film-film kolosal.

5. Gelang

Denotasi : Gelang sebuah pernak-pernik yang unik digunakan untuk hiasan pada tangan maupun kaki.

Konotasi : Gelang pada karakter Guru Patimpus melambangkan kebudayaan masyarakat dizaman dulu dengan mengumpulkan batu-batuan unik lalu dijadikan gelang dan syekh menggunakannya juga untuk berdzikir.

Mitos : Gelang yang terbuat dari berbagai jenis batu-batuan dipercaya masyarakat sebagai jimat atau penangkal.

6. Warna

a. Merah :

Denotasi : Warna merah melambangkan tanda berhenti, larangan, atau bahaya.

Konotasi : Warna merah melambangkan semangat, keberanian.

Mitos : Warna merah bagi masyarakat karo mempercayai warna merah memiliki makna, kekuatan dan keberanian.

b. Coklat :

Denotasi : Warna coklat melambangkan minimalis

Konotasi : Warna coklat melambangkan kesederhanaan.

Mitos : Warna coklat bagi masyarakat karo mempercayai warna coklat itu sebagai simbol kehidupan sama seperti bumi kita yang memberi kita kehidupan.

C. Hitam :

Denotasi : Warna hitam Sebuah warna dasar yang gelap

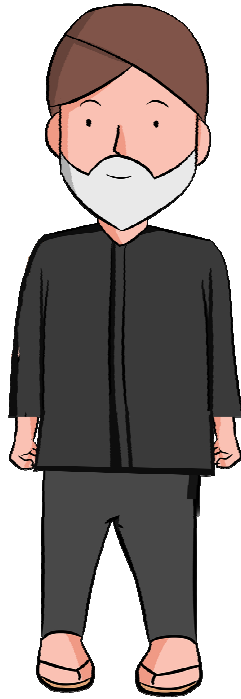
Konotasi : Warna hitam memiliki arti kegelapan

Mitos : Warna hitam di yakini masyarakat karo melambangkan jiwa kepemimpinan.

Setelah melakukan analisis secara denotasi, konotasi dan mitos pada karakter Guru Patimpus. Maka, makna yang terdapat pada ilustrasi karakter Guru Patimpus adalah Guru Patimpus orang yang memiliki ilmu pengetahuan luas dan sakti. Tongkat yang terdapat pada karakter Guru Patimpus sama seperti tongkat peninggalan tokoh-tokoh masyarakat karo zaman dulu. yang disimbolkan dengan makna kekuasaan, yang mana orang yang memiliki tongkat adalah orang yang memiliki kedudukan tinggi atau orang sakti. itu sejalan dengan Guru Patimpus membuka dan membangun perkampungan. Kalau orang biasa tidak akan bisa melakukannya karena untuk membuka perkampungan dan menyatukan menjadi tiap-tiap daerah dibutuhkan orang yang memiliki kemampuan tinggi secara ilmu pengetahuan maupun kesaktian dan dihormati masyarakat. Lalu dengan penggambaran sederhana dari pakaian, sorban, selendang, dan gelang yang tetap memiliki ciri khas tradisional masyarakat karo zaman dulu.

5. Ilustrasi karakter pendukung

A. Datuk Kuta Bangun

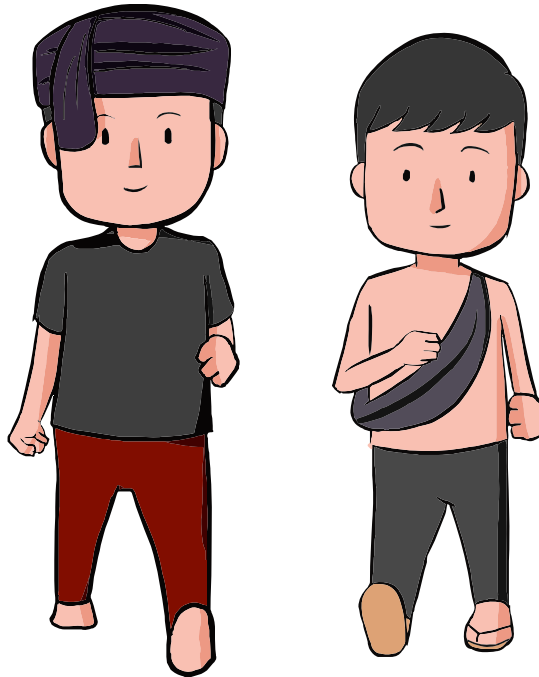


Gambar III.3. Ilustrasi Karakter Datuk Kuta bangun
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Datuk Kuta Bangun terkenal sakti berasal dari daerah Jawa yang berdiam di Kuta Bangun. Pada ilustrasi Datuk Kuta Bangun digambarkan menggunakan baju tangan panjang dan celana panjang lalu pada bagian kepala terdapat belangkon yang merupakan ciri khas dari Suku Jawa sehingga masih terdapat unsur kebudayaannya.

B. Pengiring Guru Patimpus Atau Pengawal

Berikut ilustrasi dari karakter Pengiring Guru Patimpus sebelum masuk tahap pewarnaan :



Gambar III.4. Ilustrasi Karakter Pengiring Guru Patimpus
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Pengiring Guru Patimpus atau pengawalnya yang menemani perjalanan Guru Patimpus yang menemui Datuk Kota bangun. Pada ilustrasi pengiring Guru Patimpus digambarkan seperti masyarakat karo pada zaman dulu, yang menggunakan selmpangan kain dan penutup kepala atau sorban.

C. Raja Pulo Brayan

Berikut ilustrasi dari karakter Raja Pulo Brayan sebelum masuk tahap pewarnaan :

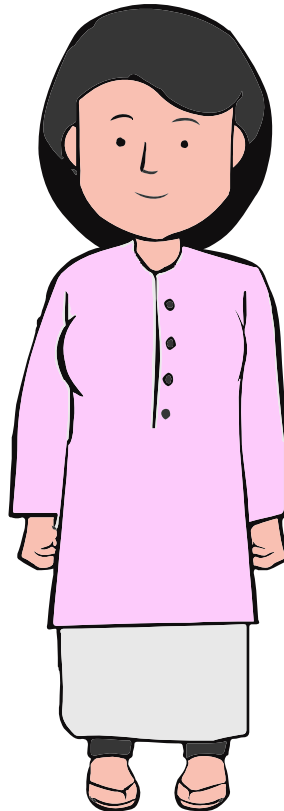


Gambar III.5. Ilustrasi Karakter Raja Pulo Brayan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Raja Pulo Brayan seorang raja didaerah Pulo Brayan. ilustrasi pada penggambaran karakter Raja Pulo Brayan dengan menggunakan baju dengan ciri khas melayu dan dengan penutup kepala seperti kopiah

D. Putri Raja Pulo Brayan

Berikut ilustrasi dari karakter Putri Raja Pulo Brayan atau istri dari Guru Patimpus sebelum masuk tahap pewarnaan :



Gambar III.6. Ilustrasi Karakter Putri Raja Pulo Brayan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

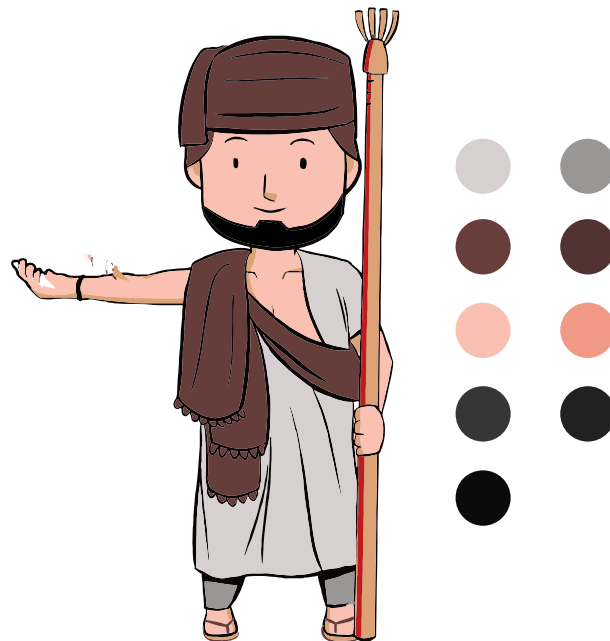
Putri Raja Pulo Brayan Adalah istri dari Guru Patimpus ilustrasi pada penggambaran karakter Putri Raja Pulo Brayan menggunakan baju terusan panjang agar terlihat tertutup dan seperti masyarakat dulu.

III.5.2. Alternatif Desain

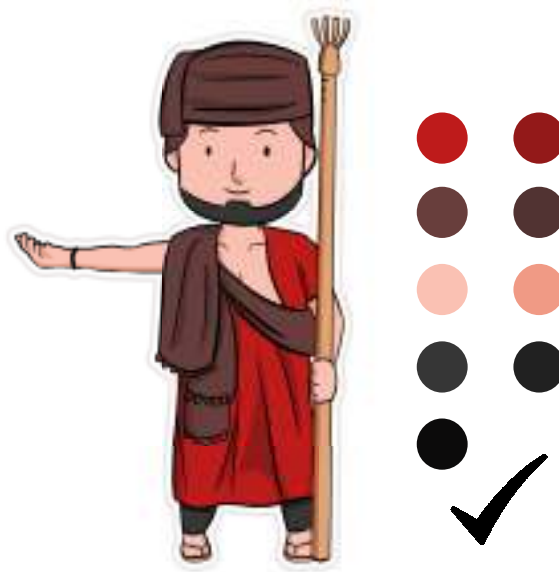
Adapun penulis melampirkan alternatif desain karakter yang mengaitkan dengan tema “keberagaman” dan *font* dalam pembuatan animasi 2D reinterpretasi sejarah Guru Patimpus pendiri Kota Medan, Sebagai berikut :

1. Alternatif Desain Karakter Guru Patimpus

Berikut dibawah ini alternatif tokoh utama Guru Patimpus yang tidak sesuai dengan konsep dan yang terpilih.



Gambar III.7. Alternatif desain karakter Guru Patimpus
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.8. Alternatif desain terpilih karakter Guru Patimpus
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Dari Alternatif desain karakter Guru Patimpus penulis memilih yang alternatif desain yang ke dua karena sesuai dengan konsep untuk animasi yang diangkat yaitu ciri khas baju adat Karo. Penulis hanya bermain dengan perubahan palet warna merah, hitam, dan coklat. (Achmad basuki : 2015) dalam artikernya menjelaskan Makna Warna Dalam Desain sebagai berikut :

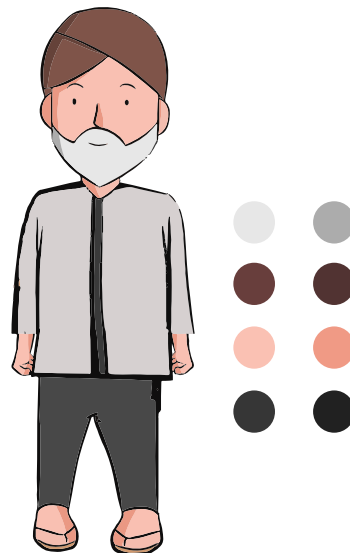
- a. Merah Tua : Warna merah gelap melambangkan, kemurkaan, kepemimpinan, keberanian, keinginan, tenaga, dan ketekunan.
- b. Hitam : Warna hitam melambangkan kekuatan, elegan, formalitas/acara resmi, dan misteri.
- c. Coklat : Warna coklat melambangkan stabilitas dan sering dihubungkan dengan hal-hal berbau kuat atau maskulin.

Dari penjelasan deskripsi tentang makna warna kini dapat menggambarkan karakter dari baju Guru Patimpus yang berwarna merah menggambarkan makna

jiwa kepemimpinan untuk menyatukan daerah menjadi kampung medan yang makmur. Warna coklat melambangkan stabilitas dalam memimpin dan hitam melambangkan kekutan.

1. Alternatif Desain Karakter Datuk Kuta Bangun

Berikut dibawah ini alternatif karakter Datuk Kuta Bangun yang tidak sesuai dengan konsep dan yang terpilih.



Gambar III.9. Alternatif desain karakter Datuk kota Bangun
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.10. Alternatif desain terpilih karakter Datuk kota Bangun
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Dari Alternatif desain karakter Datuk Kuta Bangun penulis memilih yang alternatif desain yang ke dua karena sesuai dengan konsep untuk animasi yang diangkat dengan ciri khas suku Jawa. Penulis hanya bermain dengan perubahan palet warna hitam, dan coklat. (Achmad basuki : 2015) dalam artikernya menjelaskan Makna Warna Dalam Desain sebagai berikut :

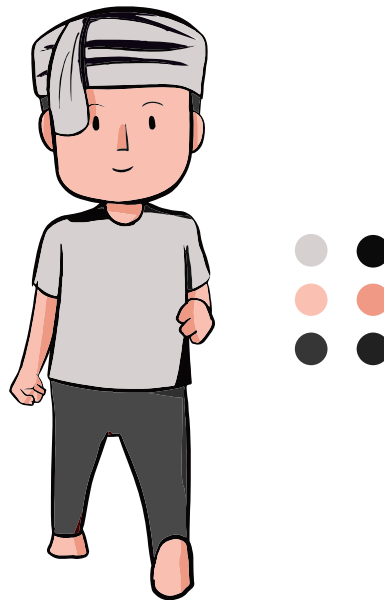
- a. Hitam : Warna hitam melambangkan kekuatan, elegan, formalitas/acara resmi, dan misteri.
- b. Coklat : Warna coklat melambangkan stabilitas dan sering dihubungkan dengan hal-hal berbau kuat atau maskulin.

Dari penjelasan deskripsi tentang makna warna kini dapat menggambarkan karakter dari baju Datuk Kuta Bangun yang berwarna hitam melambangkan kekuatan dan misteri sejalan dengan Datuk Kuta Bangun memiliki kesaktian yang terkenal didaerah keramat Kuta Bangun. Makna coklat pada belangkon

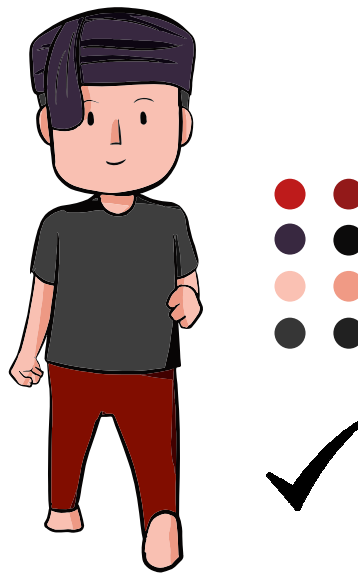
melambangkan orang kuat atau maskulin. Disamping itu belangkon mengartikan masaraka Jawa Asal dari Datuk Kuta Bangun.

2. Alternatif Desain Karakter Pengiring Guru Patimpus

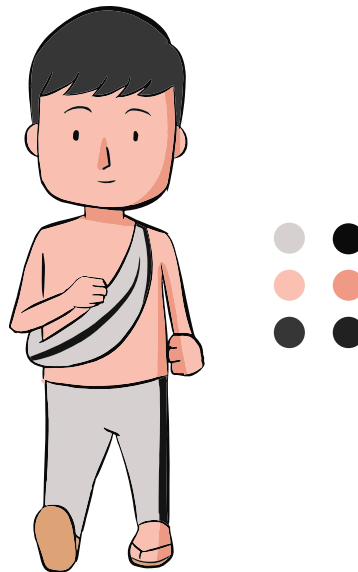
Berikut dibawah ini alternatif karakter pengiring Guru Patimpus yang tidak sesuai dengan konsep dan yang terpilih.



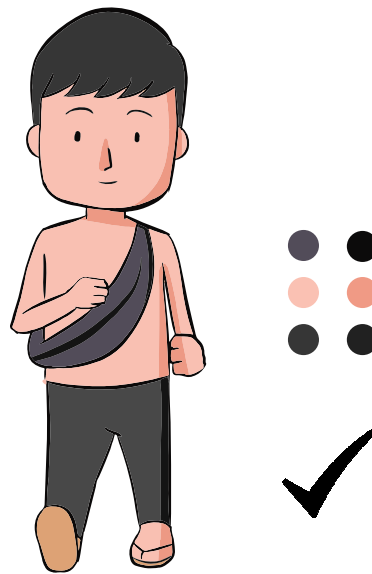
Gambar III.11. Alternatif desain karakter Pengawal 1
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.12. Alternatif desain terpilih karakter Pengawal 1
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.13. Alternatif desain karakter Pengawal 2
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.14. Alternatif desain terpilih karakter Pengawal 2
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

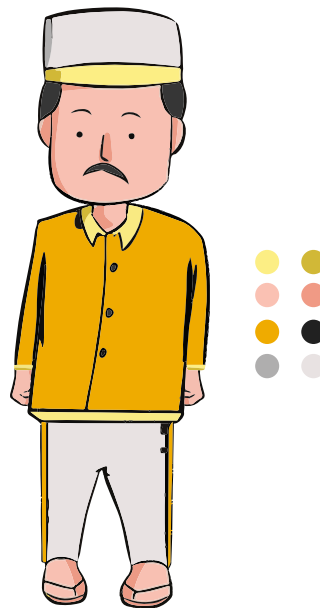
Dari Alternatif desain karakter Pengiring Guru Patimpus penulis memilih yang alternatif desain yang mempunyai warna tidak putih polos karena sesuai dengan konsep untuk animasi yang diangkat dengan ciri khas masyarakat karo. Penulis hanya bermain dengan perubahan palet warna dirumah menjadi warna cerah. (Hasyim Muhammad: 2018) dalam artikernya “makna warna dalam tradisi budaya ; Studi konstrastif antara budaya indonesia dan budaya asing” menjelaskan warna putih sebagai berikut :

“Seorang pengecut mengirim bulu putih. Bendera putih telah menjadi simbol gencatan senjata atau menyerah di Eropa setidaknya sejak zaman Romawi dan itu sama berfungsi di Tiongkok Kuno. Burung merpati putih sebagai simbol kedamaian dan perayaan dikaitkan dengan bendera putih. Dengan demikian, putih kebanyakan memiliki konotasi positif dan digunakan secara dysphemistic untuk menggambarkan kepengecutan dan ketakutan dan jarang digunakan dalam eufemisme.”

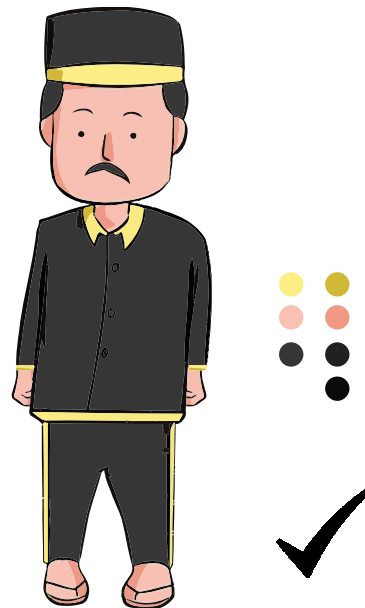
Dari deskripsi di atas penulis tidak memberikan warna putih pada pengiring Guru Patimpus karena pemaknaan putih selain suci, putih juga melambangkan ketakutan atau gecatan senjata. Dalam animasi ini pengiring adalah orang yang menemani perjalanan Guru Patimpus maka harus orang yang memiliki keberanian. Maka penulis memberikan warna pada konsep kedua agar lebih menarik.

3. Alternatif Desain Karakter Raja Pulo Brayan

Berikut dibawah ini alternatif karakter Raja Pulo Brayan yang tidak sesuai dengan konsep dan yang terpilih.



Gambar III.15. Alternatif desain karakter raja pulo brayan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.16. Alternatif terpilih karakter raja pulo brayan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Dari Alternatif desain karakter Raja Pulo Brayan penulis memilih yang alternatif desain yang ke dua karena sesuai dengan konsep untuk animasi yang diangkat dengan ciri khas suku melayu. Penulis hanya bermain dengan perubahan palet warna hitam, dan sedikit warna kuning. (Achmad basuki : 2015) dalam artikernya menjelaskan Makna Warna Dalam Desain sebagai berikut :

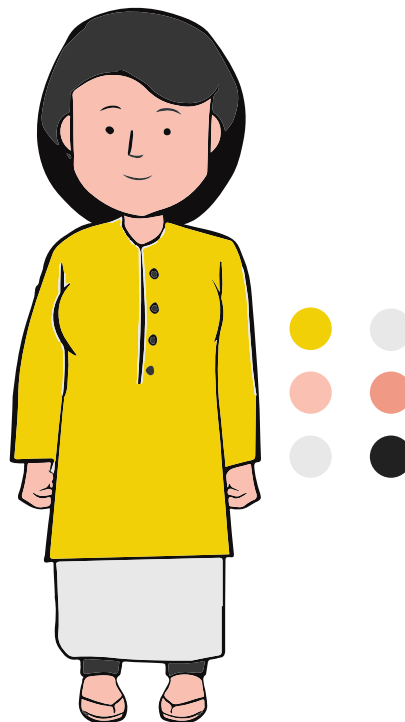
- a. Hitam : Warna hitam melambangkan kekuatan, elegan, formalitas/acara resmi, dan misteri.
- b. Kuning : Dalam ilmu kelambangan, kuning diindikasikan dengan kehormatan dan kesetiaan. Kuning muda sering dihubungkan dengan intelek, kesegaran, dan kegembiraan..

Dari penjelasan deskripsi tentang makna warna kini dapat menggambarkan karakter dari baju Raja Pulo Brayan menggunakan baju warna hitam melambangkan elegan, formal dan resmi dengan sedikit warna kuning

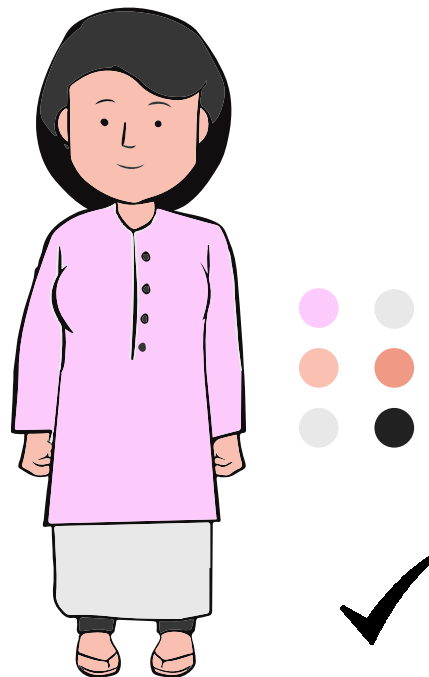
menambahkan aksan melayu yang memiliki makna kehormatan. Ini sejalan dengan Raya Pulo Brayan adalah seorang Raja ditambah dengan persamaan dari baju pada kerajaan melayu deli yang menggunakan baju dan celana hitam panjang dengan aksan warna kuning pada lis baju dan kupiah.

4. Alternatif Desain Karakter Putri Raja Pulo Brayan

Berikut dibawah ini alternatif karakter Putri Raja Pulo Brayan yang tidak sesuai dengan konsep dan yang terpilih.



Gambar III.17. Alternatif desain karakter putri raja pulo brayan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.18. Alternatif desain terpilih karakter putri raja pulo brayan
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Dari Alternatif desain karakter Putri Raja Pulo Brayan penulis memilih yang alternatif desain yang ke dua karena sesuai dengan konsep untuk animasi yang diangkat dengan ciri khas suku melayu. Penulis hanya bermain dengan perubahan palet warna pink, dan sedikit warna putih. (Achmad basuki : 2015) dalam artikernya menjelaskan Makna Warna Dalam Desain sebagai berikut :

- a. Warna Pink : Warna merah muda sering dihubungkan dengan hal-hal berbau feminim.
- b. Warna Putih : Warna putih sering dihubungkan dengan terang, kebaikan, kemurnian, dan kesucian. Warna ini disarankan sebagai warna 'kesempurnaan'.

Dari penjelasan deskripsi tentang makna warna kini dapat menggambarkan karakter Putri Raja Pulo Brayan yang mengenakan baju warna merah muda adalah seorang wanita yang feminim, dan warna putih pada rok nya

megambarkan kesucian, kemurnian. Ini sejalan dengan kecantikan dari putri Raja Pulo Brayan yang membuat Guru Patimpus tertarik.

Dari semua penjelasan di atas penggambaran karakter utama dan pendukung. Penulis menjadikan jurnal Segara Widiya yang berjudul “Gaya dan Teknik Perancangan Ilustrasi Tokoh pada Cerita Rakyat Bali” sebagai acuan dalam Gaya Penggambaran karakter utama Guru Patimpus dan karakter pendukung seperti Datuk Kuta Bangun, Pengiring Guru Patimpus, Raja Pulo Brayan dan Putri Raja Pulo Brayan (istri Guru Patimpus adalah pengabungan semirealis dan kartun dan menyesuaikan dengan *style* penulis yaitu, gaya jepang yang mempunyai ciri khas Cibi dengan penggambaran anatomi muka yang halus dan mata mulut yang kecil yang terlihat imut agar menjadi daya tarik untuk dibaca oleh pelajar.

5. Alternatif Desain *font* reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi

Berikut dibawah ini penjelasan alternatif *font* pada *text* reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi yang tidak sesuai dengan konsep dan yang terpilih dan pemaknaan warna pada alternatif desain *font*.

REINTERPRETASI SEJARAH
GURU PATIMPUS
SEMBIRING PELAWI

Gambar III.19. Alternatif Desain font reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi tidak terpilih

(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)



Gambar III.20. Alternatif Desain font reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi Terpilih
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)

Alternatif desain font reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi, penulis memilih nomor dua yang berjenis *san serif* dan *script* atau *handwritten* . Karena secara estetik lebih cocok bila diimplementasikan kedalam karakter Guru patimpus terlihat tradisional. (Wave Design Studio, 2018) menjelaskan Psikologi Tipografi, Menentukan Tipografi yang Tepat untuk Desain berikut penjelasannya.

a. *Font script* atau *handwritten* (tulisan tangan)

Script mengadaptasi bentuk tulisan pada kaligrafi. Saat ini, *font script* banyak digunakan *font* yang sifatnya sebagai dekorasi. Asal dari penggunaan *script* adalah ketika di zaman Renaisans, dimana para biksu menyalin ribuan puisi dan teks ligatur ke dalam buku teks menggunakan tulisan tangan dan kaligrafi yang dibuat secara hati-hati. Akhirnya, untuk menghormati kaligrafi para biksu tersebut digunakanlah *font Gothic* sebagai karakter *script* pertama yang digunakan di eropa.

Jenis tipografi ini serupa dengan gaya tulisan tangan lama yang menimbulkan kesan romantis, anggun, percintaan, eksklusif, dan *personality* yang kuat. Namun secara desain, *script* tidak cocok untuk teks panjang karena tingkat keterbacaannya yang kurang baik sehingga *script* hanya digunakan untuk judul dan dekorasi.

b. *Font san serif*

Berkebalikan dengan *typeface serif*, *sans serif* memberikan kesan modern. *Font-font sans serif* muncul pada masa revolusi industrial di Inggris ketika *Willian Caslon* (1816) menciptakan *font sans serif* pertama bernama *English Egyptian*. Melalui *sans serif*, kita dapat menyampaikan ide yang berhubungan dengan modernitas, kenetralan, dan minimalisme.

c. Pemaknaan warna pada alternatif desain *font*

Pada alternatif desain *font* reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi terdapat tiga palet warna yang di gunakan yaitu Merah, Coklat, dan Putih dan abu-abu. Penjelasannya sebagai berikut :

1. Merah: Warna merah gelap melambangkan, kemurkaan, kepemimpinan, keberanian, keinginan, tenaga, dan ketekunan.
2. Coklat : Warna coklat melambangkan stabilitas melambangkan unsur bumi
3. Putih : Warna putih dapat melambangkan keberhasilan. dalam ilmu kelambangan, putih melambangkan kepercayaan dan kemurnian.
4. Abu-Abu : Warna Abu-Abu melambangkan Keseriusan, Kemandirian dan Tanggung Jawab.

Dari deskripsi di atas penggambaran makna kesan yang terdapat pada *font* “reinterpretasi sejarah” menggunakan *font san serif* adalah minimalis dan ditambah ilustrasi kain seperti UIS Karo menjadi penguat ciri khas karo pada karakter tersebut dan pada *text* “Guru Patimpus Sembiring Pelawi” terdapat kesan eksklusif, dan memiliki *personality* yang kuat tapi tidak menghilangkan unsur tradisionalnya. Dan pemaknaan warna pada *font* menjadi satu kesatuan estetika yang memiliki filosofi tentang alternatif *font*. Berikut tampilan implemmentasi alternatif desain *font* pada karakter Guru Patimpus.



Gambar III.21. Implementasi Alternatif Desain font reinterpretasi sejarah Guru Patimpus Sembiring Pelawi Terpilih kedalam karakter Guru Patimpus
(Sumber : Hafiz Fahry Nawawi : 2019)